



VALVASSORI, Mita. "El personaje *trickster* o "burlador" en el cuento tradicional y en el cine de dibujos animados". *Culturas Populares. Revista Electrónica* 1 (enero-abril 2006), 27 pp.

<http://www.culturaspopulares.org/textos%20I-1/articulos/Valvassori.pdf>

ISSN: 1886-5623

EL PERSONAJE *TRICKSTER* O "BURLADOR" EN EL CUENTO TRADICIONAL Y EN EL CINE DE DIBUJOS ANIMADOS

MITA VALVASSORI

Desde que era niña me han divertido los cortometrajes de dibujos animados *Looney Tunes*, pero sólo ahora me he preguntado qué es lo que está detrás de esta serie aparentemente infinita de *gags*, qué criterios mueven a los personajes, en qué tradiciones culturales basan sus breves historias, y por qué nos resultan tan divertidas cuando, en realidad, parece que repitan siempre el mismo molde narrativo.

En un análisis detenido de las caracterizaciones de los personajes de estos dibujos animados, vamos a ver cómo nada es casual en ellos, y cómo todo se puede analizar a la luz de algunas teorías antropológicas ya formuladas y reconocidas. De manera particular, con este breve estudio voy a destacar cómo la mayoría de los personajes protagonistas de los cortometrajes de los *Looney Tunes* (Bugs Bunny, Wile E. Coyote, Pepé le Pew, Silvestre, etc.) son *tricksters* o burladores, figuras presentes en una larga tradición cultural y literaria (mítica, cuentística, leyendística) que abarca todos los continentes desde las poblaciones más primitivas. En concreto, los dibujantes y guionistas de la Warner Bros. Company han partido de la tradición de los indios norteamericanos para recuperar figuras como el tío Coyote con Wile E. Coyote, o el tío Conejo con Bugs Bunny. Además, quiero destacar los fundamentos de las breves historias y *gags* narradas en los cortometrajes en los mitos y leyendas de los nativos norteamericanos. Los paralelismos a veces son tantos que se podría decir que es el mismo cuento tradicional el que es llevado a la pequeña pantalla.

Si de los mitos y leyendas de los indios americanos se ha dicho y escrito mucho, tengo la impresión de que no corren la misma suerte los dibujos animados. Por esta razón, he considerado necesario una breve introducción, primero al cine de animación en general, y luego más específicamente a la labor en este campo de la productora Warner Bros. y sus principales directores. Entre ellos, me he centrado en particular en la figura de Chuck Jones, creador y director de los *Looney Tunes*, cerebro y alma de todos los personajes que he estudiado. Por lo que concierne al enfoque, he tomado como base del trabajo la figura del *trickster*, común denominador entre los cortometrajes de los *Looney Tunes* y los cuentos populares; en esta línea, he hecho un estudio de algunos de los personajes principales bajo este punto de vista. A partir de ahí, he empezado un estudio comparativo. Por una parte, me he centrado en la estrecha relación entre algunos personajes y cortometrajes de los *Looney Tunes*, y algunos personajes y mitos de los indios de Norteamérica. Por otra parte, he aplicado algunas teorías antropológicas modernas a los personajes de estos dibujos animados, alcanzando una visión más global y unitaria de los mismos.

El cine de dibujos animados

La década de los cuarenta es el período de expansión y consolidación del cine animado en forma de dibujos animados cómicos, de películas educativas o de carácter experimental. En sus primeros tiempos, el cine de animación se había reducido a cortos de dibujos mudos acompañados de vivos temas musicales tocados en el piano de la sala donde se proyectaban. Sin embargo, Walt Disney transformó este arte en una rama industrialmente viable del cine de entretenimiento. La factoría Disney pronto alcanzó su auge, y la época de los cuarenta fue su edad de oro, en la que se perfeccionó su estilo característico en películas memorables como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) y *Pinocho* (1940).

Los estudios Disney se convirtieron en pequeñas fábricas en las que trabajaban numerosos dibujantes y técnicos a los que éste permitía poca libertad artística. Entre ellos había varios que luego crearían sus propias unidades de animación. En los años cuarenta aparecieron, pues, numerosas series nuevas que le hicieron la competencia a Disney: Walter Lantz con el Pájaro Loco, en la MGM Hanna y Barbera con Tom y Jerry, Tex Avery y Chuck Jones con Bugs Bunny para la Warner. Todos estos cortos de dibujos animados solían consistir en seis minutos de persecuciones

enloquecidas con *gags* acumulativos de aproximadamente un minuto de duración en los que el perseguidor intentaba atrapar al perseguido viéndose continuamente engañado por la mayor astucia de su presunta víctima. Los personajes solían verse sometidos a todo tipo de desastres y catástrofes: eran aplastados por grandes pesos, atropellados, machacados e incluso convertidos en láminas o puras líneas geométricas. Los *gags* se convertían, así, en una sucesión de monstruosidades que, de ocurrirles a seres humanos, hubieran resultado insoportables de contemplar, pero que, aplicados a figuras tan esquemáticas y estilizadas, provocaban la carcajada de los espectadores. La base de estos cortos era siempre el movimiento continuo, tal como ha indicado Chuck Jones: «El cine de animación se basa en el movimiento. Lo que le da carácter a un personaje de dibujos animados no es su aspecto, sino su forma de moverse».

Los mejores animadores de los cuarenta consideraban que el cine de animación debía buscar sobre todo la abstracción y la estilización y basarse en el humor e ingenio de los temas y la sencillez de las formas. Otra de las razones por las que deseaban reducir la complejidad de la imagen era el deseo de disminuir los enormes gastos generales ocasionados por la abundante mano de obra necesaria para realizar películas como las de Disney. Todos estos factores, unidos, hicieron que empezase una nueva era en el cine de animación. En los años cincuenta, se había convertido en parte integrante de la industria del cine, y abarcaba campos tan distintos como las caricaturas cómicas, la sátira política, el folklore, la fantasía, el arte abstracto e incluso el drama. Muy pronto el cine de animación se convirtió en la modalidad tecnológicamente más avanzada de la realización de películas.

La Warner Brothers

En el momento de plenitud del cine mudo, cuando alcanzaba su máxima expresividad, empezó el éxito del cine sonoro gracias a la productora Warner. Los problemas tecnológicos del sonido ya estaban resueltos en los años 10, pero no existía la necesidad de difundir el cine sonoro, pues éste provocaría la ruina de la industria cinematográfica. En efecto, introducir el sonido en las películas supondría el encarecimiento de la producción, y el cambio de todas las instalaciones por pantallas auditivas. Los hermanos Warner, dueños de una productora norteamericana a punto de quebrar, fueron los primeros que se lanzaron a la aventura con una película sonora, y firmaron con ella una gran revolución y un éxito total.

La primera película de cine sonoro fue *Don Juan*, de 1926, dirigida por Alan Crossland, que no es propiamente hablada, sino que vincula la música con la imagen en una sincronización puramente musical; sigue *Old San Francisco*, de 1927, que sincroniza la música y además unos ruidos. Pero la primera película hablada se titulaba *El cantor de jazz (The Jazz Singer)*, y fue proyectada por primera vez en el año 1928, siempre a manos de la Warner Bros., interpretada por Al Jolson, famoso cantante de la época.

La Warner Brothers abrió su estudio de animación en 1930 con su primer personaje, un muchacho llamado Bosko, y su novia Honey. Puesto que el éxito no fue tanto como esperaban, en 1935 pusieron en escena muchos personajes de animales en el cortometraje *I haven't got hat*, de donde sacaron el personaje de Porky para protagonizar una serie de episodios dirigidos por Tex Avery en los años 1936-38. En la búsqueda de todos los demás personajes que les harían famosos, intentaron acompañar a Porky de otros animales, entre los cuales destacaría Daffy Duck (el pato Lucas), que tuvo enseguida mucho éxito. Después de Daffy vinieron todos los demás personajes y se fueron convirtiendo en un éxito tras otro gracias a la habilidad de directores y creadores artísticos como Tex Avery y Chuck Jones.

Las limitaciones de tiempo impuestas por la televisión son perceptibles en la obra de muchos conocidos animadores de Hollywood, aunque entre los grandes de los dibujos animados parece ser que sólo Chuck Jones haya sido lo suficientemente afortunado como para mantener su autonomía dentro de la televisión, recordando así a los espectadores el enorme grado de sofisticación, humor y ritmo alcanzados por este tipo de cine en la edad de oro de Hollywood.

Los Looney Tunes

Bugs Bunny debutó oficialmente en 1940 en el cine con *A Wild Hare*, una de las nueve películas de dibujos animados supervisadas a lo largo de ese año por Tex Avery, un destacado dibujante de Dallas que trabajaba para la Warner Brothers. *A Wild Hare* se vio nominada para el oscar y, a partir de ahí, nació la larga y fructífera relación entre Bugs Bunny y Elmer, el pequeño cazador armado con un rifle que protagoniza esta película. Sobre la caracterización del personaje de Bugs Bunny, Tex Avery, uno de sus creadores, comentó en una entrevista: «Cuando pensamos en dibujar un conejo, decidimos que debía ser un personaje listo y continuamente en alerta, y que la primera frase que debía pronunciar era la de *¿Qué hay de nuevo, viejo? (What's up, doc?)* y menudo

éxito tuvo. Todo el mundo esperaba que, al verse encañonado por un rifle, el conejo chillase o dijese cualquier cosa menos ésa. La frase hizo reír tanto al público que me dije a mí mismo: Muchacho, tienes que meterla todas las veces que puedas, y de esa manera la serie Bugs Bunny se convirtió en la serie *¿Qué hay de nuevo, viejo?*».

El relato de Avery ilustra a la perfección uno de los principios en los que se basa buena parte del violento dinamismo de los dibujos animados de Hollywood. La calma frente a los torbellinos de acción propios de esa clase de cine actúa como elemento de sorpresa y contraste, y Avery era un maestro en la creación de estos momentos. De hecho, eso era lo mismo que hacía Buster Keaton en sus películas mudas, utilizando su impassible rostro de póquer para enfrentarse al tumultuoso mundo que lo rodeaba. Bugs Bunny fue el primer exponente destacado de este principio en los dibujos animados, pero tuvo numerosos seguidores: no sólo personajes creados por el propio Avery, sino también por otros autores, entre ellos el Correcaminos y la Pantera Rosa.

Otro de los principios básicos de los dibujos animados es el de unos antagonistas concebidos ya de entrada en función uno del otro; en este sentido, Bugs Bunny se complementa y depende de Elmer o de cualquier otro enemigo equivalente, como ocurre también con Tom y Jerry de la Metro Goldwin Mayer.

A lo largo de los años se ha desarrollado todo un debate sobre la naturaleza de la violencia de los dibujos animados y sus posibles repercusiones en el público infantil. Pete Burness, en una rueda de prensa en 1963, junto con el dibujante Chuck Jones, dijo: «En los dibujos animados americanos, la muerte y la derrota humana no se presentan nunca sin una posterior resurrección y transfiguración. Un personaje de dibujos animados puede verse aplastado y convertido en una lámina por una apisonadora, cortado en trocitos por un picador de carne, reducido a cenizas; pero, en el plano siguiente, aparece otra vez intacto y lleno de vida. Me parece, por tanto, que, lejos de glorificar la destrucción y la muerte, los dibujos animados americanos constituyen una permanente ilustración del tema del renacimiento.»

Esta observación de Pete Burness resulta perfectamente aplicable al Coyote y a su quijotesca fe en su propia habilidad para atrapar al Correcaminos, aunque nunca lo consigue. En el trascurso de sus accidentadas persecuciones, el Coyote sufre toda clase de grotescos accidentes y humillaciones. Pero, mientras que de Tom y Jerry o Bugs Bunny puede decirse que son personajes antagónicos de más o menos la misma importancia, el Correcaminos apenas llega a ser un personaje. Parece más

bien una fuerza impersonal del universo, destinada a tentar, someter a prueba, esquivar y derrotar al infatigable Coyote. De hecho, los repetidos *gags* y percances de los dibujos animados del Coyote y el Correcaminos están casi siempre contemplados desde el punto de vista del primero, un personaje tan acabado y completo como Bugs Bunny y Jerry (quienes, a diferencia de Elmer y Tom, se ven tan bien definidos muchas veces por los objetos domésticos que les rodean en sus cuevas, agujeros y grietas), aunque no pronuncia nunca ni una sola palabra. El hecho de que Chuck Jones contribuyese a la creación de Bugs Bunny, el Coyote, Daffy, Speedy González, el gato Silvestre y otros de los personajes más conocidos de los dibujos animados de la Warner explica por qué todos ellos parecen combatir en un momento u otro la misma cansada humanidad y paciencia, sobre todo inmediatamente antes y después de que les ocurra alguna catástrofe. Por lo general, los espectadores sienten menos compasión y simpatía hacia el Correcaminos, por no tratarse de una personalidad lo suficientemente definida como para provocar esos sentimientos.

Chuck Jones y sus personajes

Su vida profesional cubre toda la historia del cine y de la animación; su arte es quizás el más reconocible de la era clásica del corto. Era un admirador de Eisenstein, con lo cual, y esto es inmediatamente visible en sus cortos, parece haber unido al ruso con Mack Sennett y su descendencia: usaba ángulos extraños, primeros planos, explosiones de movimientos en medio de *gags* quietos, elipsis audaces, pequeños gestos para causar risa, animación restringida (inventó el *estilo en I*, es decir, el dibujo lineal con perspectivas irreales y menos animación de detalles, que se opone al *estilo en O* de Disney, basado en círculos, perspectivas y detallismo absoluto), y una enorme identificación con los personajes (solía decir «el pato Lucas soy yo»).

Pero no sólo se reconoce al autor por el estilo, sino también por una visión del mundo única y coherente. Jones es el campeón de los inadaptados y de los, como él los llama, *autopreservacionistas*, que vienen a coincidir en muchos aspectos con los *tricksters* de los que más adelante hablaré. En este sentido, Bugs Bunny, en manos de Jones, no ataca por diversión, aunque se divierta atacando; el cineasta lo coloca siempre en situaciones extrañas, de donde sale gracias a su capacidad mimética y a su convicción absoluta de que no puede morir.

De todas las creaciones de Jones, la más radical es Wile E. Coyote. El Coyote sabe, en algún lugar de su alma, que la empresa Acme le estafa, y que el Correcaminos está fuera de su alcance. En

un movimiento modernísimo, los cortos del Correcaminos no tienen historia, sino que se distinguen casi por sus *gags*; sin embargo, no carecen de estructura, aunque ésta sea puramente rítmica. Lo del Coyote es una epopeya, una búsqueda houstoniana: su mundo de nada, de abismos, rutas y máquinas lo deja solo con su perseverancia y su hambre jamás saciada.

El Coyote es, además, la ilustración de un método de Jones: el de la combinatoria llevada al absurdo. Una vez planteada la situación de partida, lo que sucede después combina hasta el extremo, cada vez con más elementos, ese núcleo base. Es lo que sucede en el primer Correcaminos, *Fast and Furry-Ous*, donde pasa de la primera carrera a la sofisticación de un brillante traje volador verde o a combinaciones de aparatos sofisticadísimas para que, al final, todo termine en la estrepitosa caída de rigor.

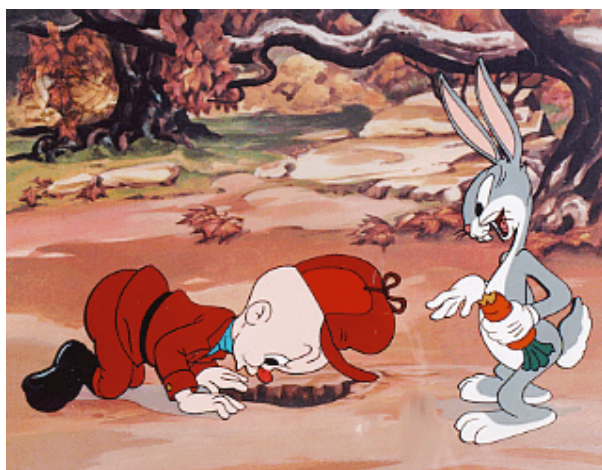
Un último aspecto que me parece importante destacar es que, aunque elástico, el universo de Jones es materialista. A diferencia de Disney, donde la magia interviene para cambiar el curso de la acción (un *deus ex machina* que pertenece al cuento de hadas), en Jones incluso el encantamiento tiene sus reglas, y quien tenga la inteligencia para comprenderlas, las domina. Bugs puede enfrentarse con una bruja (en *Broom-Stick Bunny*) o en un vampiro (en *Transilvana 6-5000*), pero también pelear con las mismas armas. Aunque la gravedad venza al Coyote, tiene la fuerza de lo irremediable. Nada viene de la nada en el mundo jonesiano.



Bosko y su novia Honey en los comienzos de los estudios Warner.



Primera aparición de Porky dando caza a un conejo sin nombre.



Elmer y Bugs Bunny en su debut oficial: A Wild Hare.

El *trickster*

«En las tradiciones mítico-religiosas de todo el mundo resulta prácticamente imposible no encontrar la figura del *trickster*, tramposo o burlador que, al engañar de algún modo a Dios o a los dioses, se convierte en una especie de fundador o de primer motor de la cultura humana»¹. Así es como José Manuel Pedrosa define la figura del *trickster*, de la cual nos propone varios ejemplos en la literatura y cultura. Podemos decir que, en principio, la figura del *trickster* tenía connotaciones principalmente mítico-religiosas pues venía a justificar lo que se ha llamado el *mito del paraíso*. En

1 J. M. Pedrosa, *Bestiario*, Madrid, Medusa, 2002, p. 132.

muchas culturas se intenta culpar de la pérdida de una hipotética edad de oro a un personaje mítico, el *trickster* o "burlador" o "tramposo". Podemos decir, en general, que en el origen de un pueblo humano tiene que haber una violencia ritual para explicar la sucesiva violencia social.

En la tradición cristiana tenemos Adán y Eva como figuras de *tricksters*, defraudadores de Dios y padres de la raza humana; en la tradición greco-latina están los personajes míticos de Pandora y Prometeo, que desobedecieron a los dioses para dar a los hombres las enfermedades y el fuego; en la antigua Mesopotamia están Gilgamesh y Emkidú, que robaron cedros intocables de bosques sagrados con el fin de construir también edificios para hombres. Con el paso del tiempo, el *trickster* ha demostrado que su figura no está necesariamente ligada a la religión, y ha dejado innumerables huellas en las tradiciones de la literatura oral y escrita. Por ejemplo, el *trickster* por excelencia es Ulises, el astuto frente a la fuerza bruta, cuyos ecos en las diversas literaturas analiza detenidamente Piero Boitani². De los *tricksters* más cercanos a la tradición literaria hispánica, tenemos al célebre Don Juan, burlador de las mujeres y de las normas sociales, don Hurón del *Libro de Buen Amor*, el Pedro de Urdemalas de Cervantes y de numerosos cuentos tradicionales, el Quevedo o el Jaimito de muchos chistes.

Dentro de la larguísima lista de *tricksters* que se podría componer, se pueden distinguir dos vertientes en las que, por una parte, el *trickster* es caracterizado negativamente y, por otra, positivamente. El *trickster* malo es el que roba algo para sí mismo, el que arrebató algún don del circuito económico y luego no lo devuelve a la comunidad; por ejemplo, Don Juan, que roba las mujeres y se las queda para sí, al margen de los pactos sociales y por eso siempre tiene que ser castigado. Por otro lado, el *trickster* bueno es el que roba los dones para devolverlos a sus dueños originales, reintegrándolos al circuito de dones al que pertenecían; es el caso del moderno Indiana Jones y de todos los superhéroes como Superman, Batman, Spiderman, etc.

Los *tricksters* animales han sido tan populares y relevantes como los humanos en muchas tradiciones, tal y como observa José Manuel Pedrosa, quien ofrece un ejemplo muy explícito en relación con la figura del ladrón de fuego. Éste, que en la tradición grecolatina es el humano Prometeo, en la mayoría de las tradiciones míticas de todo el mundo está encarnado en algún animal e incluso en una serie de animales.

² Piero Boitani, *La sombra de Ulises*, Barcelona, Península, 2001.

La popularidad de los *tricksters* animales está también acreditada por la presencia continua de la astuta zorra en los cuentos de toda Europa y de gran parte de América, del coyote en los cuentos indígenas norteamericanos, de la liebre (*compère lapin*), de la tortuga y de la araña en los relatos tradicionales africanos y en el Caribe, etc.

El *trickster* es una poderosa figura de las leyendas y mitos de las tribus nativas americanas; es una divinidad tonta, un payaso sagrado que generalmente toma una de las siguientes formas: conejo, coyote, cuervo, liebre, araña o visón. «El *trickster* es una figura heroica a la vez seria y cómica» dice el antropólogo Richard M. Dorson³ «un pícaro constante, siempre hambriento, ávido, glotón, etc. Los indios conocen su personaje, disfrutan con las situaciones que les ofrece y aplauden sus soluciones».

Todos estos *tricksters* son figuras paradójicas, pues son al mismo tiempo personajes muy astutos y muy estúpidos: un héroe de la cultura y, simultáneamente, una fuerza destructiva. Como ya he mencionado, el *trickster* es en muchas culturas el responsable de ofrecer a los humanos el fuego, el lenguaje, las armas para cazar e incluso la propia vida. Pero es también quien ha traído la muerte, el hambre, el parto doloroso, las enfermedades y otras cosas negativas. Alan Garner, el escritor y estudioso de folklore británico, habla del *trickster* como del «abogado de la incertidumbre, el que traza la línea del límite del caos para que podamos entender el sentido de la calma, la sombra que da forma a la luz».

El *trickster* animal hace cosas malas, pero no se identifica con el diablo. En efecto, a veces ayuda en el acto de la creación, y otras veces es él mismo la víctima de sus engaños. En este sentido, parece que la cultura occidental moderna no acaba de aceptar su ambigüedad moral, y frecuentemente intenta convertir el *trickster* en una figura claramente diabólica.

³ Richard M. Dorson, *Bloodstoppers and Bearwalkers. Folk Traditions of the Upper Peninsula*, Cambridge, Mass., Harvard University Press, 1952, p. 249.

El *trickster* en los *Looney Tunes*

La mayoría de los personajes de los *Looney Tunes* son *tricksters*, y presentan en sus cortometrajes situaciones típicas en las que el *trickster* se desenvuelve de una manera graciosa en un verdadero *gag*. Muchas de estas situaciones y breves historias están basadas en mitos y leyendas propias de los indios norteamericanos acerca de estas figuras tradicionales.

Wile E. Coyote

El personaje de Wile E. Coyote, tanto como el del Correcaminos, surgió de la imaginación de Chuck Jones, creador del dúo y director artístico, tras la lectura de la obra de Mark Twain *Roughing It* (1891), y, poco a poco, se fue convirtiendo de una parodia en verdadero paradigma.

Wile E. Coyote tiene una expresividad puramente física que lo hace tan real como un actor de carne y hueso, siempre capaz de inventar alguna artimaña para atrapar al despreocupado Correcaminos. En un análisis más profundo y detenido, está claro que la lucha del Coyote no es con el Correcaminos, sino consigo mismo, en un intento desesperado de salvar su dignidad. Pero, en un plano más superficial, vemos cómo es la batalla entre la necesidad frente a la velocidad, gravedad frente a aceleración. A lo largo de la carrera del Correcaminos y del Coyote, en más de dos docenas de dibujos animados que forman la crónica de los encuentros de este dúo, la fórmula clásica de persecución nunca pierde tensión. Al desafortunado Coyote se le ocurren intrigas cada vez más elaboradas y aparentemente infalibles para atrapar al Correcaminos que, ajeno al peligro, siempre escapa de los meticulosos designios del *trickster*.

Según Chuck Jones, tanto él como sus colaboradores artísticos, siguieron una serie de normas sencillas pero estrictas:

1. El Correcaminos nunca puede hacer daño al Coyote excepto haciendo *¡Beep! ¡Beep!*.
2. Ninguna fuerza externa puede hacer daño al Coyote, salvo su propia ineptitud o el fallo de los productos Acme.
3. El Coyote podría detenerse en cualquier momento si no fuera un fanático, o sea, alguien que «redobla sus esfuerzos cuando ha olvidado su objetivo». No puede abandonar porque está seguro de que el próximo intento tendrá éxito.
4. Nunca hay diálogo, excepto *¡Beep! ¡Beep!*.
5. El Correcaminos siempre tiene que mantenerse en el camino.

6. Toda la acción debe desarrollarse en el hábitat natural de los dos personajes: el desierto del sudoeste americano.
7. Todas las herramientas, armas o utensilios mecánicos utilizados por el Coyote deben pertenecer a la empresa Acme.
8. Siempre que sea posible, hay que hacer que la gravedad sea el mayor enemigo del Coyote.
9. El Coyote se siente siempre más humillado que herido por sus fracasos.
10. La simpatía de la audiencia debe permanecer con el Coyote, pues las historias son enfocadas siempre desde su punto de vista.

Wile E. Coyote es un *trickster* cinematográfico que comparte muchas características con el tío Coyote de los cuentos tradicionales norteamericanos. El Coyote fue protagonista de los cuentos orales de muchas poblaciones de todo el mundo. En un ensayo sobre los aspectos psicológicos del personaje, Stanley Diamond relacionó el Coyote con un primitivo concepto de unión entre el bien y el mal, sobre todo en la época en la que la distinción entre estas dos fuerzas no estaba tan bien delimitada. Las travesuras del Coyote a menudo se vuelven contra él, que cuenta con la habilidad de regenerarse a sí mismo una y otra vez cada vez que es vencido. Los cuentos tradicionales sobre este personaje suelen ser muy divertidos, a menudo escatológicos y abiertamente sexuales; se solían contar entre los indios durante las largas y frías noches de invierno, tanto que, a menudo, se decía que llevaba mala suerte contarlas en otra época del año. Y tenían una función didáctica a la vez que de entretenimiento.

Claude Lévi-Strauss ha tratado de explicar por qué el coyote es un *trickster* en la mitología de los indios americanos⁴. Lévi-Strauss sugiere que la oposición entre la agricultura y la guerra corresponde a la dicotomía entre la vida y la muerte. El término medio entre agricultura y guerra es la caza, o sea, una guerra contra los animales que constituye el sustento de la vida. Desde que la agricultura es asociada con los pacíficos herbívoros y la caza con los animales cazadores, todos los animales tienden a clasificarse en dos bandos opuestos: los herbívoros y los carnívoros. El animal que puede ser mediador entre estos dos grupos es el animal que no mata lo que come. Así, como vínculo entre herbívoros y carnívoros, también conecta la vida y la muerte, el bien y el mal. En este sentido el Coyote, tanto como el Cuervo, asumen la función cultural de *tricksters*.

⁴ C. Lévi-Strauss, *Structural Anthropology*, New York, Basic Books, 1963.

Esta explicación no convence a Marvin Harris, quien apunta que el coyote realmente es un animal predador: «El coyote es un carnívoro extremadamente astuto que debe compensar su ser tan pequeño con ser muy listo»⁵.

Bugs Bunny

Ellen Kushner, coproductora de un programa de radio americano llamado *Sound and Spirit*, en el que se tratan temas mitológicos, dijo de Bugs Bunny que es «el folklórico *trickster* americano». Este personaje es un conejo que devora zanahorias y vive bajo tierra, pero tiene también actitudes de humano, pues construye cosas, llama a las puertas, provoca enfrentamientos, insulta a los policías, se viste de mujer y golpea a la gente con un martillo, por ejemplo.

Algunos estudios de la animación han situado el origen del personaje de Bugs Bunny en los cuentos y las leyendas africanas y afroamericanas, en los que aparecen personajes como *Zomo* y *Bro Rabbit*, que, probablemente, dieron lugar en los años 30 a las historias de Uncle Remus, acerca de un conejo que engañaba a los granjeros y que se llamaba “Br’er Rabbit”. Tomando en consideración un panorama más general, he podido comprobar que muchos *tricksters* mitológicos de otras culturas son conejos. Por ejemplo, el Tío Conejo de América del Sur y otros parientes suyos del sudeste de Asia, o la liebre de los cuentos de la sabana africana. Sin duda, Michael Maltese (uno de los guionistas de las historias de los *Looney Tunes*), Chuck Jones y Tex Avery se inspiraron en la tradición cuentística más cercana que tenían, la de Norteamérica.

Siguiendo la línea de reflexión que he expuesto antes con respecto al personaje del coyote, Bugs Bunny se sitúa también como término medio entre el cazador y la presa. La idea es propuesta por Tex Avery, quien, junto con los demás animadores, insiste en que le fue inspirada no por los antiguos mitos indígenas, sino por los grandes cómicos del pasado, como los hermanos Marx; claro está que nos queda el beneficio de la duda. En efecto, Tex Avery procede de la zona rural de Texas, y creció sumergido en la tradición oral del sur y del oeste americano. Fue un amante de los animales, y sería muy extraño y sorprendente que no conociera los cuentos tradicionales del tío Conejo.

⁵ Marvin Harris, *Cultural Materialism*, New York, Random House Inc, 1979, p.32.



1. Chuck Jones en compañía de los personajes creados por su lápiz.
2. 3. Wile E. Coyote y Bugs Bunny en dos situaciones de Operation Rabbit.

Paralelismos entre los cuentos indios y los cortometrajes de los *Looney Tunes*

Estudiando los cuentos tradicionales de los indios americanos por un lado y los dibujos animados de los *Looney Tunes* por otro, he podido identificar estrechas relaciones entre ambos.

En particular, creo que lo que tienen en común ambas partes es la caracterización general del personaje del *trickster*. En los cuentos populares de todo el mundo, la figura del *trickster* es fundamental, pero lo es especialmente en la cultura popular de los indios americanos. Aquí encontramos una cantidad abrumadora de cuentos, mitos y leyendas que giran en torno al *trickster*, que es encarnado en distintos animales dependiendo de la zona que se tome en consideración, aunque es muy recurrente la figura del Coyote en general. Por lo que concierne a los dibujos animados de la Warner Brothers, ya he dicho varias veces que también se centran en personajes que funcionan como *tricksters*, en especial Wile E. Coyote y Bugs Bunny. Estos personajes guardan una estrecha relación con los *tricksters* de los cuentos indios, pues todos son ingeniosos burladores que están continuamente urdiendo planes para conseguir sus fines, y todos salen a veces victoriosos y otras veces muy mal parados.

Es entonces la caracterización general de los personajes lo que más relaciona la cultura india americana con los *Looney Tunes*, aunque varias veces la misma trama de los cortometrajes se basa en la anécdota de algún cuento popular de los indios. En la mayoría de los casos, son elementos sueltos de la historia que son recuperados. Por ejemplo, el Coyote nunca consigue atrapar su presa;

el *trickster* estafa a otro personaje para robar su comida pero no lo consigue; el Coyote sucumbe a la ley de la gravedad y cae desde un barranco; en las caídas del personaje baja antes el cuerpo, y la cabeza se queda un rato suspendida en el aire; Wihio, el *trickster* de los indios Cheyenne, es aplastado por una piedra; Mok'so, otro personaje de la misma tradición, anda suspendido en el cielo, etc.

Sin embargo, algunas veces he encontrado cortometrajes de los *Looney Tunes*, principalmente protagonizados por Wile E. Coyote o Bugs Bunny, que siguen fielmente la anécdota que relatan los indios americanos en uno de sus cuentos, mitos o leyendas. De alguno de ellos he querido aportar una muestra a continuación.

La liebre y la tortuga

La Warner Brothers propone una versión del famoso cuento de Esopo, protagonizada por el *trickster* Bugs Bunny, cambiando profundamente la moral y la significación de la historia tradicional.

En *Tortoise Beats Hare*, Bugs Bunny reta a la tortuga Cecil en una carrera. Tras la salida, mientras el conejo se adelanta corriendo, la tortuga va tranquilamente a un teléfono y llama a su primo Chester pidiéndole que reúna a todos los chicos y les sitúe a lo largo del camino de la carrera para vencer al conejo. Chester y las otras tortugas, que se parecen terriblemente a Cecil, se esconden y, cuando ven llegar al conejo, aparecen justo delante de él. Consiguen anticiparse a Bugs Bunny, a pesar de las trampas y obstáculos que éste prepara en el intento de ganar, como buen *trickster* que es. El conejo hace un arranque final muy rápido, pero se encuentra con Cecil, que le espera tranquilamente en la meta y le tiene que pagar los 10\$ apostados previamente. Mientras sale de escena, Bugs se pregunta si le han engañado, y ve a 10 tortugas idénticas que se reparten los billetes.

En este caso, el *trickster* ha salido mal parado, y la moral del cuento no es la tradicional que predica Esopo, ni Walt Disney en su versión. Aquí no gana quien es lento pero persistente, sino que gana el que engaña. La versión que propone la Warner es la tradicional de un cuento de África Sur-Sahariana, que se ha documentado también en una versión de los indios americanos. Geoffrey Parrinder ofrece la versión original de la mitología africana:

[La Liebre] desafió la Tortuga a una carrera en la que sabía que podía ganar. La Tortuga

aceptó, pero dijo que estaba demasiado cansada ese día y que tenía que ser la mañana siguiente. Luego la Tortuga se fue a casa y reunió toda su familia, y pasó la noche distribuyéndoles a lo largo del camino y diciéndoles lo que tenían que hacer. La mañana siguiente la Liebre y la Tortuga empezaron juntas la carrera y la Liebre fue pronto a la cabeza. Llamó hacia atrás “Tortuga”, y por su sorpresa escuchó una voz delante de ella diciendo “Estoy aquí”. Lo mismo ocurrió a lo largo de todo el camino y, como era un camino circular, cuando la Liebre llegó jadeando se encontró la Tortuga original tranquilamente sentada esperándole.⁶

Leído este cuento, vemos cómo lo único que Tex Avery tuvo que hacer fue añadir el diálogo y los *gags*. Concluyendo, Esopo (y Disney) siguen la versión tradicional europea que presenta una moral más estricta, ya que la versión africana del cuento ofende en cierto modo su sentido ético y moral, aunque encaja perfectamente con el personaje del *trickster*.

El Coyote se construye unas alas

Otro episodio repetido en un cuento indio y en los dibujos animados de la serie *Looney Tunes* es el que relata cómo el coyote intenta construirse unas alas. En concreto, el cuento indio pertenece al repertorio de los indios Chiricahuas, y aparece recogido por Morris Edward Opler como *El Coyote visita al Pájaro Carpintero; el anfitrión chapucero*.⁷

Otro coyote salió de viaje. Un día llegó a casa de un pájaro carpintero. El coyote se acercó hasta él y se sentó a su lado. De vez en cuando el pájaro carpintero agitaba las alas haciendo ese sonido característico suyo, y cada vez que lo hacía, el coyote se asustaba.

«Ese ruido son mis alas» le dijo el pájaro carpintero «No tengas miedo de ellas». Sin embargo, el coyote parecía amedrentado. Daba un respingo apenas escuchaba el aleteo del pájaro. Al cabo de un rato, le dijo: «Amigo, ven alguna vez a visitarme», y se marchó a su casa.

En cuanto llegó, se puso a trabajar: recortó el último pedazo de cuero que le quedaba, y con él hizo dos alas que se le ajustaban a los brazos. Se estaba preparando para la visita del pájaro carpintero. Por último, se ató las alas de piel y las pintó de rojo por la parte interior. Luego se sentó con sus alas y esperó.

Por fin llegó el pájaro carpintero y se sentó junto al coyote. El coyote empezó entonces a levantar los brazos agitando las alas de piel cada poco tiempo. El pájaro carpintero no se asustó en lo más mínimo, pero el coyote le dijo: «No tengas miedo del ruido. No son más que mis alas».

El Pájaro Carpintero volvió a su casa y, entre risas, relató la anécdota a su familia: «Fui a visitar a ese tipo», les dijo, «y se puso unas alas de piel en los brazos!»

⁶ Geoffrey Parrinder, *African Mythology*, London, The Hamlyn Publishing Group, 1967, p.105.

⁷ Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996, pp. 83-84.

El cortometraje sigue la línea argumental principal del cuento indio. En *Fast and furry-ous* (1949), dirigido por Chuck Jones, Wile E. Coyote intenta atrapar una vez más el Correcaminos; como el Coyote del cuento, envidioso de las alas del pájaro carpintero, Wile siente envidia de la velocidad extraordinaria del Correcaminos e intenta por todos los medios alcanzarle. Vemos entonces cómo Wile E. Coyote construye con sus propias manos un traje con alas de cuero que, al igual que en el cuento, pinta con colores muy vistosos. Tras agitarlas varias veces, despegas, pero vuelve a fracasar en el intento, porque choca contra una montaña.

En este episodio es evidente la relación con el mito greco-latino de Ícaro, quien intentó volar con unas alas construidas por su padre Dédalo, con el consiguiente fracaso y aniquilamiento.

También quiero mencionar la relación que propone Piero Boitani⁸ entre los remos del barco que utiliza Ulises (el *trickster* griego por excelencia) y las alas del mito citado, pues ambos proporcionan una manera de desplazarse en un espacio ancho como el mar o la tierra, y ambos representan el ingenio del hombre en su pretensión de dominar la tierra.



El reflejo de la presa en el agua

Un ejemplo más de la relación entre los cuentos indios y los cortometrajes de los *Looney Tunes* lo encontramos en el episodio en el que el Coyote trata de atrapar a su presa lanzándose a atrapar su reflejo en el agua.

La versión india la recoge también Morris Edward Opler entre los indios Chiricahuas, en un cuento que muestra cómo *El Coyote trata de atrapar a un pavo zambulléndose en el agua en busca de su reflejo y cortando árboles*⁹:

⁸ Piero Boitani, *La sombra de Ulises*, Barcelona, Península, 2001, p. 53.

⁹ Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996, pp. 124-125.

El Coyote caminaba por la orilla de un río. Las aguas bajaban caudalosas y había un árbol muy alto en la ribera. En la copa de este árbol un pavo descansaba sobre una rama, y su imagen se reflejaba en el agua. El Coyote vio el reflejo y creyó que el Pavo estaba en el agua. Sin pensarlo dos veces se zambulló en el río. Como no podía encontrar al Pavo, volvió a la superficie y nadó de vuelta hasta la orilla. Allí volvió a ver la imagen del Pavo sobre las aguas. Se sumergió una vez más, volvió a salir, y así estuvo hasta que se quedó sin fuerzas. Se tumbó de espaldas a descansar, y en ese momento advirtió que el Pavo estaba realmente en el árbol.

En el cortometraje de Chuck Jones, el personaje de Coyote lo encarna su primo Ralph, que tiene su mismo aspecto exceptuando la nariz, que en el caso de Ralph es roja. Ralph observa el reflejo de su presa en el agua, a la orilla de un lago. En este episodio aparece una oveja y no un pavo. Ralph se sumerge en el agua tratando de atrapar su reflejo, y lleva consigo una caña para poder respirar mientras se encuentra sumergido. Ralph acaba en el fondo del lago, agotado y sin fuerzas.

El Coyote come piedras

En el cuento de los indios Chiricahua *El Coyote muerde el conejo de piedra*¹⁰ aparece el Coyote rompiéndose los dientes en su goloso intento de devorar una falsa presa:

El Coyote siguió su camino. Se sentía hambriento. Alguien rellenó un conejo con piedras y lo dejó sobre la hierba justo por donde iba él a pasar. El Coyote llegó trotando, y de pronto vio al conejo. Trató de acercarse lo más posible para poder atraparlo de un solo salto y, al llegar a la distancia adecuada, se abalanzó sobre él y, con un rápido movimiento, lo agarró con los dientes. ¡Aquello le dolió de verdad! ¡Oh, mis dientes!, dijo, y se sentó a ver si se le pasaba el dolor.

Si en el cuento indio el Coyote es engañado, en la versión de dibujos animados *There they go-go-go*, dirigida por Chuck Jones, el Coyote es consciente de que va a comerse piedras, pues se prepara él mismo la "comida". En el cortometraje aparece Wilie E. Coyote hambriento amasando barro, al que da forma de pollo antes de meterlo en un horno. Tras esperar un momento, saca la bandeja, se relame, arranca una pata del pollo de barro con mucha dificultad, y luego le hinca el diente. Obviamente, se hace daño, y se le cae un diente.

¹⁰ Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996, p. 69.

En la leyenda Chiricahua, el coyote es engañado por otros, mientras que en los dibujos animados se engaña a sí mismo. Pero la estructura de la historia sigue siendo básicamente la misma.

El Coyote es burlado por el Conejo

En un divertido cortometraje dirigido por Chuck Jones en 1952, *Operation Rabbit*, encontramos que Wile E. Coyote cree haber conseguido dar caza a Bugs Bunny. Se ve cómo el Coyote prepara los distintos ingredientes de la receta que pretende aplicar a su festín gastronómico en la madriguera del conejo y, a continuación, pone una olla a presión tapando la madriguera. Mientras tanto, se ve a Bugs Bunny riéndose a sus espaldas del Coyote, que de ninguna manera espera que volverá a quedarse tan hambriento como siempre.

El mismo motivo aparece en el cuento indio recogido por M. E. Opler, *El Conejo escapa del Coyote metiéndose por un tronco hueco*¹¹, del que transcribo aquí el fragmento más significativo:

A poca distancia había una arboleda con espesos arbustos. El Conejo corrió hacia allá con el Coyote pisándole los talones. El animalillo consiguió llegar hasta un tronco hueco y se metió dentro. Rápidamente, el Coyote arrancó algo de hierba y tapó con ella un extremo del tronco para que el Conejo no pudiese salir por ahí. Luego se fue al otro extremo y lo relleno de hierba. Pensaba que el Conejo estaba atrapado en medio del tronco, pero en verdad su presa lo había ya atravesado y había huido. Luego el Coyote arrancó varias ramas de enebro y las dispuso en torno al tronco. Por último, pegó el fuego a la hierba del tronco tratando de quemar el Conejo, que le observaba desde cierta distancia riéndose de sus maniobras.

Dentro de la madriguera

Otro episodio que parece haber sido retomado por los dibujos animados *Looney Tunes* es el del Coyote que intenta atrapar al conejo introduciéndose en su madriguera, o bien entrando por completo, o bien metiendo sólo el brazo, o bien empleando algún artefacto auxiliar. El conejo siempre suele arreglárselas para salvar la situación, generalmente de manera ridícula para su oponente. Tenemos un hermoso paralelo en el cuento Chiricahua *El Conejo escapa del Coyote fingiendo que no está solo*¹²:

¹¹ Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996, pp. 70-71.

¹² Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996, p. 79.

El Coyote reanudó su viaje. A cierta distancia avistó un conejo y se fue tras él, mas cuando estaba a punto de atraparlo, el conejo se metió en un tronco hueco. El coyote introdujo el brazo por el agujero y llegó a tocarle con la punta de los dedos. El conejo veía que de un momento a otro sería atrapado, y se puso a pensar con todas sus fuerzas en cómo escapar de allí. Mientras tanto el coyote seguía rozándole con los dedos, próximo a sacarlo de su escondrijo. De pronto el conejo le agarró de la muñeca y gritó: “¡Abuela, pásame el cuchillo de cocina! ¡Quiero cortar la muñeca a este tipo!” Al oír aquello el Coyote comenzó a implorar compasión: “¡Por favor, Abuela! –rogaba- ¡No le des el cuchillo de cocina!” En ese momento el conejo le soltó la muñeca y le dijo: “Ahora vete y no molestes más”.

Chuck Jones recoge y reelabora el episodio narrado en este cuento, y nos muestra la esencia de su argumento en una serie de diferentes *gags*, en los que Wile E. Coyote trata de atrapar a Bugs Bunny dentro de su madriguera, y el conejo sabe salir airoso de las situaciones mediante trucos y engaños. El ejemplo más concreto lo encontramos en *Compressed Hare*. En este cortometraje, Wile E. Coyote intenta hacer salir de la madriguera a Bugs Bunny para darle caza con el uso de diferentes aparatos, armas o utensilios:

- El Coyote pone al borde de la madriguera un teléfono como cebo para invitar al conejo a su casa, de modo que, una vez se encuentre allí, podrá atraparlo y comérselo.

- Acude con una aspiradora con la intención de llevarse al conejo en la bolsa de la misma.

- Introduce por el hueco de la madriguera el cañón de un lanzamisiles.

- Lanza al interior una zanahoria de acero con la intención de hacerle salir con un imán gigante.

En todas las situaciones, Bugs Bunny se las ingenia para que los ataques de su rival se vuelvan en su contra, bien cambiando objetos, o bien haciendo creer al Coyote que ha caído en la trampa. Pero siempre permanece sano y salvo dentro de su madriguera.



Perseguido por una roca

También en el cuento cheyenne de *Las piedras que daban la vuelta*¹³, que pertenece al ciclo de las leyendas del *trickster* Wihio, aparece un motivo común con los dibujos animados. El fragmento que nos interesa es el que narra cómo Wihio es perseguido por una roca:

Al intentarlo por quinta vez, la enorme roca –en vez de darse la vuelta separándose de él como las otras- se dio la vuelta girando hacia él y se puso a rodar directo hacia donde estaba Wihio. Wihio retrocedió para apartarse de su camino, pero la roca siguió rodando tras sus pasos, así que Wihio tuvo que emprender la huida. La roca le persiguió un buen rato, hasta que Wihio estaba tan cansado que a duras penas conseguía sostenerse en pie a escasos centímetros por delante de la piedra, que le golpeaba los talones a cada paso. Finalmente Wihio cayó rendido, la roca le pasó por encima y se quedó parada sobre su pecho, clavándole en el suelo. Wihio luchó y se retorció, pero era incapaz de mover la piedra.

De este mismo cuento hay una versión de los indios chiricahuas protagonizada por el Coyote, cosa que no ha de extrañar, pues muchos cuentos son comunes a distintos pueblos indios, a veces con escasa variación de detalles. El cuento al que nos referimos es el de *La roca que camina persigue al Coyote*¹⁴:

¹³ George Bird Grinnell, *Cuentos y leyendas de los indios Cheyennes*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1995, pp. 138-139.

¹⁴ Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996, p. 72.

Así que el Coyote fue y defecó sobre la roca, y acto seguido se alejó. Al instante la roca comenzó a rodar tras él. El Coyote aceleró un poco el paso, y la roca aceleró también. Cuanto más rápido corría, más rápido rodaba la roca tras él. Entonces el Coyote se volvió y le dijo: «¿Alguna vez me has visto correr de verdad?», y salió disparado a toda mecha. Iba de prisa, es cierto, pero la roca iba un poquito más de prisa que él. Poco apoco fue ganándole más y más terreno, hasta que el Coyote se dio cuenta de que correr no serviría de nada y que debería darse media vuelta y disculparse. La roca le obligó a limpiarle los excrementos, y luego volvió rodando al sitio en que estaba al principio.

En ambos cuentos, tenemos los elementos esenciales de la persecución que retoma Chuck Jones en *Scrambled Aches*, donde el Coyote lanza una piedra, y ésta se vuelve contra él aplastándole.

El Coyote comprueba la trampa

Finalmente, quiero destacar un último paralelismo entre los cuentos tradicionales de los indios norteamericanos y los dibujos animados *Looney Tunes*, aunque cabría llamar la atención sobre muchos más. Esta analogía atañe a la desconfianza común al Coyote de los relatos indios y al Coyote creado por Chuck Jones, que obliga a ambos a no tener fe en sí mismos ni en los demás, y a querer comprobar una vez tras otra todo aquello en lo que no confían.

Esta actitud se pone de manifiesto tanto en uno de los cortos de la Warner como en uno de los cuentos de los apaches chiricahuas. El cuento chiricahua correspondiente es el de *El enemigo del Coyote le envía lejos y le roba la esposa*¹⁵:

Seguía perdido allá arriba, montado en la piedra voladora. De pronto, vio varios murciélagos que volaban sobre su cabeza. ¡Eh! –les llamó- ¡Vosotros, los que estáis ahí arriba jugando con vuestros hijos! ¡Bajad aquí! ¡Quiero hablar con vosotros! ¡Alto! –dijo uno de los pequeños murciélagos- ¡Alguien nos está hablando desde abajo! El coyote repitió su llamada y por fin le oyeron y bajaron a buscarle. Enseguida rogó a uno de ellos: Amigo, ¿me ayudarías por favor a volver a tierra? Podríamos caernos –le respondió el murciélago. ¡Por favor, bágame al suelo! –insistió el Coyote. El murciélago se alejó y regresó con una cesta atada a la cabeza colgándole sobre la espalda. Lo primero que hizo el Coyote fue examinar la cesta y las cuerdas para ver si eran lo bastante resistentes. El murciélago se había traído una sola cuerda delgada como un hilo. ¿Qué clase de cuerda es esta? –dijo el Coyote- ¡Se va a romper con mi peso y me voy a caer! Esto no se romperá nunca –Le respondió el Murciélago. De acuerdo. Veamos si es cierto: pon cuatro piedras grandes en la cesta y revolotea por ahí con ella. El Murciélago metió cuatro rocas en la cesta e hizo lo que el Coyote le había pedido. La cuerda no se rompió. Vale, con eso es

15 Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996, pp. 61-63.

suficiente –dijo el Coyote. Antes de que se metiese en la cesta, el Murciélago el dijo: Te voy a decir una sola cosa que debes hacer: Cierra los ojos en cuanto te metas en la cesta y no los abras hasta que no estemos abajo. Si los abres nos caeremos y nos romperemos las piernas. De acuerdo –asintió el Coyote. Comenzaron pues a volar hacia el suelo, y el Murciélago dijo: Roca, aguanta, aguanta, aguanta. Estuvo repitiendo estas palabras toda la bajada hasta que estuvieron ya a poca distancia del suelo. Entonces el Coyote empezó a gritar: ¡Tengo que mirar un poquito! ¡No lo hagas! –le dijo el Murciélago. ¡Si miras nos caeremos. ¡Tengo que abrir los ojos! –insistió el Coyote. El Murciélago volvió a rogarle que no lo hiciese, pero el Coyote miró, ambos cayeron, y el Murciélago se hizo daño en la espinilla. Sin embargo estaban ya en el suelo, y el Coyote se levantó y siguió su camino.

En el cortometraje, vemos cómo Wile E. Coyote tantea y comprueba la resistencia de la cuerda que sujeta un cubo suspendido en un risco. Tras introducirse en el cubo, creyendo que todo funciona perfectamente, el nudo de la cuerda se deshace, y le precipita al vacío. Como en el cuento indio, el Coyote paga su desconfianza y su curiosidad con una dura caída.

Los *Looney Tunes* a la luz de algunas teorías literarias y culturales

La teoría de la literatura y la teoría de la cultura pueden ofrecer instrumentos de interpretación y de análisis muy interesantes de los relatos que estamos analizando. En el análisis que propongo ahora, voy a intentar aplicar las definiciones y propuestas que hizo el profesor José Manuel Pedrosa en un extenso artículo, general y al mismo tiempo sintético, que fue publicado en 2003¹⁶.

A partir de estas teorías nos será fácil apreciar la ambigüedad que caracteriza a los *tricksters*, pues según algunas teorías se ven como héroes, y según otras parecen antihéroes.

16 José Manuel Pedrosa, "La lógica de lo heroico: mito, épica, cuento, cine, deporte... (modelos narratológicos y teorías de la cultura)", *Los mitos, los héroes* (Urueña: Centro Etnográfico de Castilla y León, 2003) pp. 37-63.

Teoría de los cuerpos abiertos y cerrados

Según esta teoría, inspirada en las propuestas críticas de Mijail Bajtin, los héroes se caracterizan por tener "el cuerpo cerrado", o por su continencia oral y genital. Es decir, que tienden a hablar, a comer, a beber poco, y a no tener relaciones sexuales mientras están embarcados en sus aventuras heroicas. Se oponen en ello a los personajes negativos, a los malos y villanos, que comen, beben, hablan de forma inmoderada, y que tienen todas las relaciones sexuales que pueden, lo que les convierte en "cuerpos abiertos".

Siguiendo este modelo de análisis, podemos entender mejor la actitud, los gestos, la personalidad del gato Silvestre, o la del Coyote, que están siempre con la boca abierta, con la obsesión de satisfacer el hambre. Frente a ellos, tanto Piolín como el Correcaminos, son figuras que no sienten ninguna inclinación obsesiva hacia la comida. Y Bugs Bunny, aunque aparece royendo distraídamente una zanahoria, no muestra el apetito exagerado ni el ansia devoradora de su gran enemigo.

Teoría del don

Esta teoría, elaborada en primer lugar por Marcel Mauss, antropólogo francés que revolucionó el pensamiento del siglo XX con su *Ensayo sobre el don* de 1925, propone una idea de la cultura humana como intercambio de dones, y del hombre como donador y como receptor de los mismos. Los dones pueden ser tanto culturales (los conocimientos) como económicos (los bienes) o de parentesco (las personas que dos familias intercambian mediante la alianza matrimonial). Existen unas normas bien establecidas que regulan el circuito de bienes en la sociedad, y que premian con el carisma heroico al buen donador, al tiempo que castigan con la etiqueta de villano al acumulador o acaparador.

En la literatura y en el cine se caracteriza al héroe como buen donador, que capta o recupera dones pero los vuelve a inyectar en el circuito económico de la comunidad. Por el contrario, el antihéroe o el malo suele ser un mal donador, es decir, un acaparador o acumulador que retiene los dones y no los devuelve, sino que se los queda para sí. El *trickster* suele identificarse con un mal

donador, que mediante trucos y artimañas acumula dones, como podemos ver claramente en los personajes de los *Looney Tunes*.

Wile E. Coyote es un acaparador, pues se trata de un reconocido ladrón de ovejas, como se ve en los cortometrajes en los que aparece junto con Sam Sheep Dog, el perro guardián de ovejas. También se aprecia su naturaleza de mal donador en el constante intento de atrapar al Correcaminos para quedárselo para devorarlo golosamente. En la misma línea tenemos al gato Silvestre, siempre intentando apoderarse de Piolín o de Speedy González, el veloz ratoncito mexicano. También Pepé Le Pew, la mofeta, aparece en todos los episodios cortejando a una gata (creyendo que es una mofeta) que le rechaza rotundamente y emprende la huida. En este caso, el acaparador pretende hacerse con una hembra al margen de los pactos de alianza convencionales. Aunque Pepé Le Pew ofrezca dones a la gata para intentar parecerse a un buen donador, los dones son sistemáticamente rechazados. Bugs Bunny completa el cuadro de los malos donadores con su sello de estafador por excelencia: se hace pasar por abogado para conseguir dinero con un falso concurso, intenta quedarse con una gigantesca pepita de oro que encuentra en el camino, etc. Es, sin embargo, un *trickster* simpático, no agresivo ni violento, cuyos latrocinios no dejan víctimas lastimosas.

En definitiva, los personajes principales de los *Looney Tunes* se caracterizan por ser acumuladores, debido a su condición de *tricksters*. Los auténticos buenos donadores son escasos, y normalmente no alcanzan demasiado relieve. Ahí está, por ejemplo, la plácida figura de Marco Antonio, el *bull-dog* que ofrece su protección a un gatito recién nacido.

Teoría de los espacios anchos y estrechos

Esta teoría presenta el héroe como aquel que consigue pasar por los lugares más estrechos (tubos) o por los más anchos (aire, mar y desierto), espacios que las personas normales (y los antihéroes) no son capaces de franquear.

Analicemos a Bugs Bunny desde este punto de vista. Por lo que concierne a los lugares estrechos, tenemos como ejemplo más evidente la madriguera del conejo, en forma obviamente de tubo: el conejo vive allí y se desplaza por debajo de la tierra haciendo surcos –tubos- (utilizando incluso sus orejas como periscopio). Pero todo aquel que intenta entrar en la madriguera (sobre todo si son perseguidores suyos) salen muy mal parados. Incluso tenemos casos en los que el cazador introduce la escopeta por la madriguera, y ésta sale por el otro lado, de forma que apunta y dispara a

la espalda del mismo cazador. Recuérdese, además, cómo Bugs Bunny transita cómodamente por terraplenes, precipicios y puentes rotos y es capaz de atravesar el aire, mientras que sus enemigos caen. Estas facultades las comparte con el Correcaminos.

Por lo que concierne a los lugares anchos, ahí está el ejemplo de Bugs Bunny en el desierto, perseguido por Wile E. Coyote. Este último es un buen animal de desierto, pero ello no le ayuda a capturar al conejo. Y cuando intenta volar, es decir, atravesar la anchura del aire, montando en globo, o aprovechando muelles gigantes, catapultas, cañones, alas postizas, hasta avionetas, todos sus esfuerzos están condenados también al fracaso.

También Piolín recurre a estrategias de huida, que domina muy bien, como la de meterse en un tubo o en una cañería para escapar de Silvestre; a veces vuela, o más bien se queda suspendido en el aire donde no le pueda alcanzar el gato. Al igual que Piolín, vive en una jaula, un lugar estrecho en el que no cabe su perseguidor. También Speedy González se esconde en su ratonera para escapar del mismo Silvestre. Se ve que el paso por el lugar estrecho no es la especialidad del gato.

Teoría de la otredad

El concepto y el análisis de la otredad ha sido una de las claves del pensamiento histórico, filosófico, cultural, de la humanidad, desde que Heródoto escribiera sobre los persas o los cronistas de Indias españoles lo hicieran sobre los indios de América. Cada yo se opone, se caracteriza, se clasifica en relación con un otro. Ese otro debe estar fuera del yo para distinguirse de él, pero lo suficientemente cerca para que se pueda establecer una relación de intercambio (o de disputa) de dones entre ambos.

En este sentido, los animales son "los otros" del ser humano. De esta relación de otredad arrancan las abundantes literatura y cultura que tienen en su centro a los animales. Los personajes de los cuentos indios y de los *Looney Tunes* son animales _salvo alguna excepción como el cazador Elmer o el pistolero de los largos bigotes Yosemite Sam_, pero tienen rasgos, actitudes, estrategias humanas. Además de ser casi todos animales, los personajes se definen en función uno de otro, pues ninguno pertenece a la misma especie: el pájaro Piolín frente al gato Silvestre, el coyote Wile frente al Correcaminos, el conejo Bugs Bunny frente al pato Lucas, la mofeta Pepé le Piew frente a lo que cree ser otra mofeta pero que en realidad es una gata pintada, el ratón Speedy González, etc. Pero la

caracterización de los personajes no sólo oponer rasgos de especie, sino también de carácter: el Correcaminos es tan despreocupado porque el Coyote está siempre urdiendo planes para atraparle; Bugs Bunny habla tanto porque tiene la facilidad de palabra de la que el pato Lucas carece; Piolín es listo e ingenioso porque Silvestre es torpe y obtuso. Una demostración de esta estrecha relación entre personajes se ve en los cortometrajes en los que el cazador Elmer consigue matar a Bugs Bunny, o cree haberlo conseguido, y, en vez de alegrarse, llora su muerte y trata de devolverle la vida, como si fuera consciente de que él no es nada sin el otro. Al final, cuando el truco del *trickster* queda al descubierto, todo vuelve a su lugar, Bugs Bunny vuelve a hacer sus artimañas, y el ciclo vuelve a empezar.

Bibliografía

- Aa. Vv., *Historia Universal del Cine*, Madrid, Planeta, 1982.
- Bierlein, J. F., *Parallel Myths*, New York, Ballantines Books, 1994.
- Bird Grinnell, George, *Cuentos y leyendas de los indios Cheyennes*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1995.
- Boitani, Piero, *La sombra de Ulises*, Barcelona, Península, 2001.
- Díes R., M. y Díez-Taboada, P., *La memoria de los cuentos. Un viaje por los cuentos populares del mundo*, Madrid, Espasa Calpe, 1998.
- Morris Edward Opler, *Mitos y cuento de los Apaches Chiricahuas*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1996.
- Pedrosa, José Manuel, *Bestiario*, Medusa, 2002.
- Pedrosa, José Manuel, "La lógica de lo heroico: mito, épica, cuento, cine, deporte... (modelos narratológicos y teorías de la cultura)", *Los mitos, los héroes* (Urueña: Centro Etnográfico de Castilla y León, 2003) pp. 37-63.
- Thompson, Stith, *Folk Tales of the North American Indians*, U.S.A., JG Press, 1995.